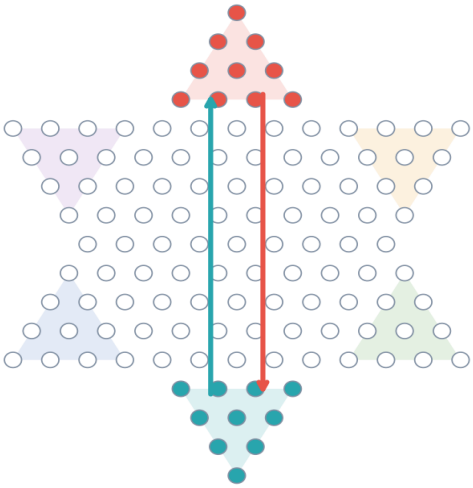
Dama Kineze

Një lojë strategjie me gurë shumëngjyrësh në një tabelë në formë ylli. ***Synimi është të çosh të gjithë gurët e tu në trekëndëshin përballë, përpara lojtarëve të tjerë.***

Çfarë ju duhet



Një tabelë me gjashtë cepa dhe, në versionin standard, 10 gurë për secilën ngjyrë. Kjo rregullore shpjegon lojën individuale për 2, 3, 4 ose 6 lojtarë.

Ilustrimi 1

Fillimi për dy lojtarë. Të kuqtë nisen lart dhe synojnë trekëndëshin poshtë; gurët blu të gjelbër nisen poshtë dhe synojnë trekëndëshin lart. Shigjetat tregojnë objektivin, jo një lëvizje të vetme.

Ideja kryesore

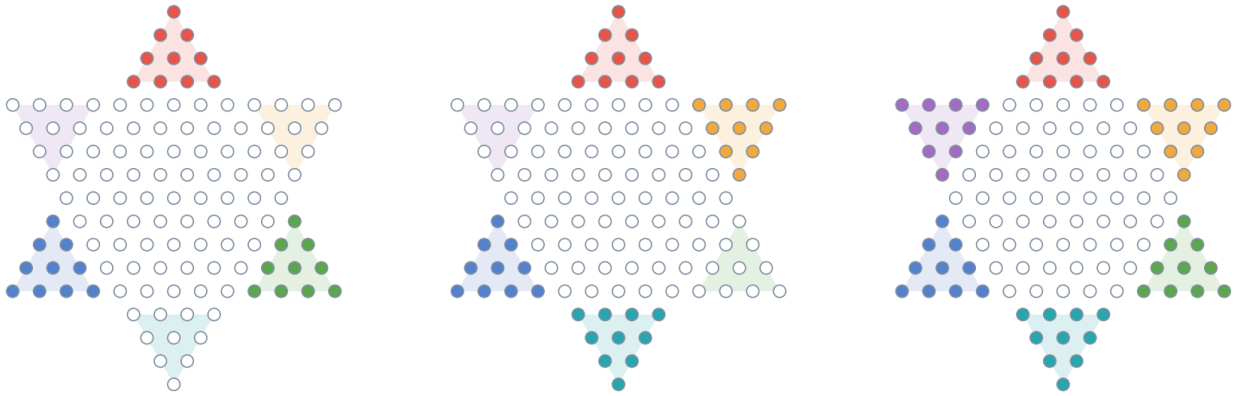
Zhvendos gurët duke bërë një hap ose duke kapërcyer. Gurët nuk hahen dhe nuk hiqen nga tabela. Ngjyra e trekëndëshit ku nis nuk ndryshon ngjyrën e gurëve të tu.

1 Përgatitja dhe radha e lojës

Vendosni gurët sipas numrit të lojtarëve

- 2 lojtarë Zgjidhni dy trekëndësha përballë njëri tjetrit. Secili vendos 10 gurët e vet në trekëndëshin e nisjes.
- 3 lojtarë Përdorni cepa të alternuar: një cep me gurë, një bosh. Përballë secilit lojtar mbetet një trekëndësh bosh.
- 4 lojtarë Përdorni dy çifte trekëndëshash të kundërt. Dy trekëndëshat e mbetur përballë njëri tjetrit lihen bosh.
- 6 lojtarë Mbushni të gjashtë trekëndëshat; secili lojtar kontrollon një ngjyrë.

3 lojtarë 4 lojtarë 6 lojtarë



Ilustrimi 2 Gurët me ngjyra tregojnë pozicionet e nisjes. Qarqet e bardha janë vende bosh. Objektivi i secilit është gjithmonë trekëndëshi drejtpërdrejt përballë.

Si fillon loja

Zgjidhni lojtarin e parë me short ose me hedhje monedhe. Më pas vazhdoni me radhë në drejtim të akrepave të orës. Para fillimit, secili tregon me gisht trekëndëshin e tij të nisjes dhe atë të mbërritjes.

Çfarë bën në radhën tënde

Zgjidh vetëm një gur të ngjyrës sate. Bëj ose një hap në një vend bosh ngjitur, ose një a disa kapërcime me atë gur. Pasi përfundon, radha i kalon lojtarit tjetër. Nuk lëviz dy gurë të ndryshëm brenda së njëjtës radhë.

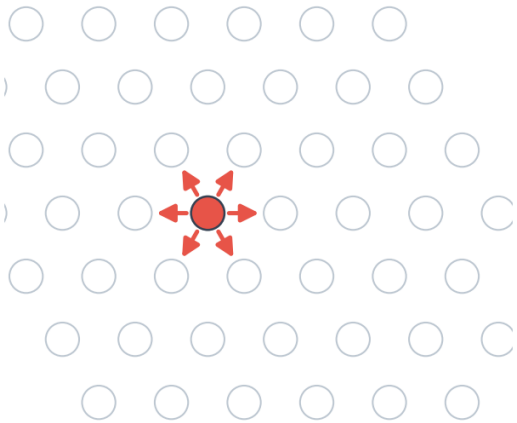
Marrëveshja e këtij udhëzuesi

Trekëndëshat pa lojtar lihen bosh dhe lejohen si vende kalimi ose ndalimi. Në trekëndëshin e nisjes apo të synimit të një lojtari tjetër mund të kalosh me kapërcime, por nuk e përfundon radhën aty, përveçse kur është trekëndëshi yt i synimit. Kjo zgjedhje ndryshon ndërmjet varianteve, ndaj dakordësojeni përpara lojës.

2 Lëvizja me një hap

Një hap është zhvendosja e gurit në një nga vendet bosh menjëherë ngjitur. Në rrjetën e tabelës ka gjashtë drejtime të mundshme. Mund të lëvizësh përpara, anash ose prapa, për sa kohë vendi i zgjedhur është ngjitur dhe bosh.

Ilustrimi 3 Guri i kuq mund të bëjë vetëm njërën nga gjashtë lëvizjet e treguara. Shigjetat paraqesin alternativa; nuk kryhen të gjitha në të njëjtën radhë.



Shembull i thjeshtë

Nëse përpara gurit tënd ka një vend bosh ngjitur, mund ta vendosësh aty. Kjo e mbyll radhën. Nuk lejohet të bësh edhe një hap të dytë, apo të shtosh një kapërcim pas këtij hapi.

Kontrollo përpara se ta lëvizësh

- A është guri i ngjyrës tende?
- A është vendi i ri menjëherë ngjitur?
- A është ai vend bosh dhe brenda tabelës?
- A lejohet të ndalosh në atë trekëndësh sipas marrëveshjes së lojës?

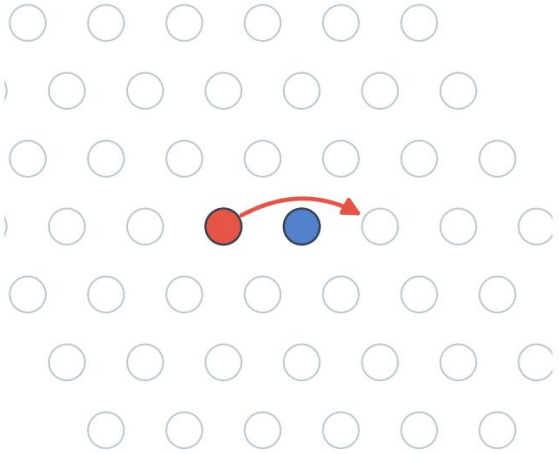
Për ushtrim me fëmijët

Vendosni vetëm një gur në qendër. Kërkojini fëmijës të tregojë gjashtë vendet ku mund të bëjë një hap. Pastaj zini dy prej tyre me gurë të tjerë dhe identifikoni cilat lëvizje kanë mbetur të mundshme. Kjo është një veprimtari mësimore, jo një rregull shtesë i lojës.

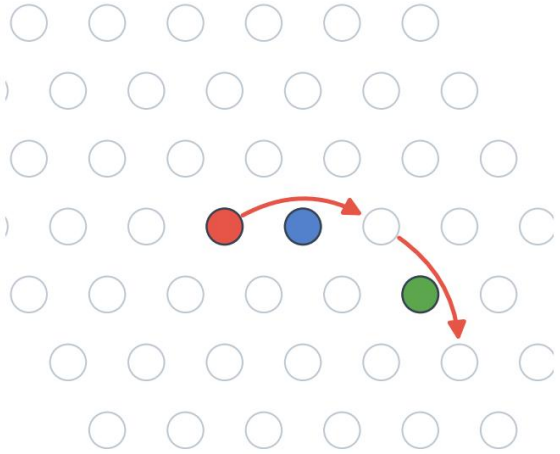
3 Kapërcimi dhe kapërcimet zinxhir

Për një kapërcim duhet të kesh një gur menjëherë ngjitur dhe një vend bosh menjëherë pas tij, në të njëjtën vijë. Zhvendose gurin tënd në atë vend bosh. Guri në mes qëndron aty; ai nuk hiqet nga loja.

Një kapërcim



Dy kapërcime me të njëjtin gur



Ilustrimi 4 Majtas, guri i kuq kapërcen gurin blu. Djathtas, ai vazhdon nga vendi i ri dhe kapërcen edhe gurin e gjelbër. Të dy kapërcimet kryhen me të njëjtin gur dhe llogariten si një radhë.

Çfarë lejohet

- Të kapërcesh një gur tëndin ose një gur të çdo lojtari tjetër.
- Të vazhdosh me disa kapërcime, nëse çdo herë ka një gur ngjitur dhe vend bosh menjëherë pas tij.
- Të ndryshosh drejtim ndërmjet dy kapërcimeve. Çdo kapërcim më vete duhet të jetë në vijë të drejtë.
- Të ndalosh pas cilitdo kapërcim të vlefshëm; vazhdimi nuk është i detyrueshëm.

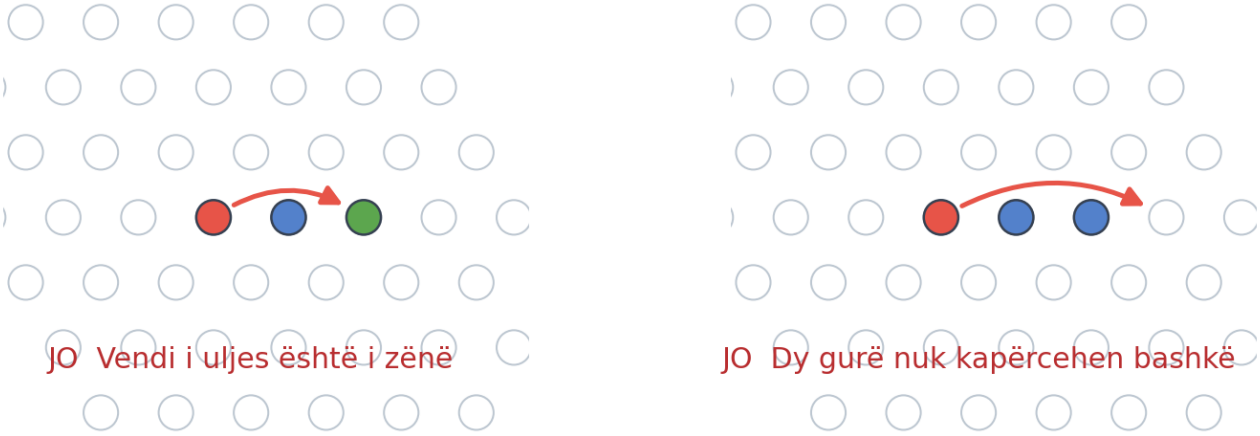
Çfarë nuk lejohet

Nuk bëhet kapërcim pa gur në mes. Nuk kapërcehen dy gurë ngjitur me një kërcim të vetëm. Nuk ulesh mbi një gur tjetër. Nuk shton një hap të zakonshëm para ose pas një zinxhiri kapërcimesh në të njëjtën radhë. Kapërcimet e gjata mbi hapësira bosh i përkasin varianteve të tjera dhe nuk përdoren këtu.

Si ta gjesh një zinxhir

Para se të prekësh gurin, ndiqe rrugën me gisht: nisja, guri që kapërcehet, vendi bosh i uljes. Nga ai vend kërko kapërcimin pasues. Mos lëviz gurët që shërbejnë si ura; lëviz vetëm gurin që zgjodhe në fillim.

4 Gabimet fitorja dhe këshillat



Ilustrimi 5 Dy shembuj të palejueshëm: ulja në një vend të zënë dhe kapërcimi i dy gurëve ngjitur me një lëvizje të vetme.

Mbërritja dhe fitorja

Fiton i pari që vendos të gjithë gurët e vet në 10 vendet e trekëndëshit përballë. Sipas variantit të përdorur këtu, një gur që hyn në trekëndëshin e synimit nuk del më prej tij, por mund të zhvendoset brenda tij me lëvizje të vlefshme. Sistemoi gurët që të mbetet vend edhe për gurët që vijnë më pas.

Nëse dikush bllokon vendin e fundit

Variantet e trajtojnë ndryshe bllokimin e trekëndëshit të synimit. Për lojë familjare, mund të miratoni paraprakisht këtë rregull: kur vetëm gurët kundërshtarë të mbetur në synim pengojnë përfundimin dhe të gjithë gurët e tjerë të tu janë brenda, lejohet ndërrimi i një guri të tillë me gurin tënd, nëse lëvizja do të ishte ndryshe një hap ose kapërcim i vlefshëm. Është rregull opsional kundër bllokimit; nuk zbatohet pa marrëveshje.

Këshilla për fillestarët

Shiko më shumë se një lëvizje përpara. Krijo ura me gurët e tu për kapërcime zinxhir. Mos lër një gur shumë pas pjesës tjetër. Një lëvizje anash ose prapa mund të hapë një rrugë më të mirë. Qëllimi është të mbërrijnë të gjithë gurët, jo vetëm ai që ecën më shpejt.

Video ilustruese dhe burimet

Video në anglisht me demonstrim vizual
https://www.youtube.com/watch?v=x8E3-vxYAY0